

DOCENTES LÍDERES

SEPTIEMBRE 2003

CONTENIDO:

**PEDAGOGÍA IN-
FORMACIONAL: 2**

**ENSEÑAR A
APRENDER EN LA
SOCIEDAD DEL
CONOCIMIENTO
(1/6)**

**QUÉ SON LOS
PROYECTOS... 2**

**EXPERIENCIA 3
INTERACTIVA**

**ACTUALIZACIÓN 4
DOCENTE**

PUNTOS DE IN- TERÉS ESPE- CIAL:

- La colaboración especial del investigador salvadoreño Oscar Picardo (pág. 2)
- La importancia de la actualización constante (pág. 4)

APRENDIENDO JUNTOS...

El Boletín (de publicación mensual) tiene la meta de que los docentes de ésta Institución aprendan a integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) a su quehacer docente, por lo que el primer paso es comprender qué son:

"Conjunto de recursos y métodos que, convenientemente asociados, permiten el adecuado registro, tratamiento, transformación, almacenamiento, utilización, presentación y circulación de la información" (1)

Elementos como la informática y la telemática son base para las TIC's, pero debe comprenderse que no son los únicos, ya que existen otros, cuyo uso tan cotidiano, los hace inadvertidos para el uso educativo (video, impresión, audio, etc.).

Esto nos lleva al siguiente paso: no debe confundirse su simple uso con estrategias definidas para incluir las TIC's en el proceso enseñanza-aprendizaje, y a sí no caer en la tecnofilia. Capacitarse para usarlas es fácil, aprender todos los

procesos que conllevan su uso, es algo prioritario para las CA(2).

En nuestra Escuela tenemos la posibilidad de nuevamente ser pioneros en esta área como lo fueron los que iniciaron hace 40 años.

Iniciamos este boletín apadrinados con la valiosa colaboración de un investigador salvadoreño: Oscar Picardo, cuyo artículo sobre la Pedagogía Informacional (dividido en 6 entregas), seguramente disfrutarán.

Este boletín es un espacio que invitamos a que hagan suyo: un espacio para intercambiar experiencias y conocimientos, así que todas las contribuciones que deseen hacer llegar serán bien recibidas y publicadas.

2.

(TIC's) en el campo del derecho. Héctor M. Chayer y Carlos A. Cambe-Rothi. Comunidad de Aprendizaje



La educación mediática, va más allá del uso del equipo informático, requiere de que el maestro ayude a que: "...los/las estudiantes construyan y reconstruyan activamente el conocimiento, transformando así los significados para llegar a nuevos entendimientos y diferentes maneras de pensar..."

1. El impacto de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

QUÉ SON LOS PROYECTOS COLABORATIVOS

Esta "...estrategia de aprendizaje altamente participativa, que implica el desarrollo de habilidades y destrezas por parte de los participantes, para aumentar sus conocimientos y habilidades en alguna temática de interés educacional..."(1), permite adentrarse en un proceso de razonamiento, usando méto-

dos y herramientas científicas, evaluando su propio desempeño, adquiriendo (activa, responsable y socialmente) los significados, mediante un proceso integrador más completo (conceptual, procedimental y actitudinal). Esto permite integrar tanto aspectos curriculares como extracurriculares, diversi-

ficando los contenidos y logrando que los educandos, ante la perspectiva de algo más interactivo y conectado con su realidad cotidiana, se sientan motivados a participar. Aunque cabe aclarar que se incrementa el interés de los alumnos y se amplían las posibilidades de

(continúa pág. 2)

PEDAGOGÍA INFORMACIONAL: ENSEÑAR A APRENDER EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO (1/6)

A lo largo de la historia educativa de la humanidad, la concepción de pedagogía como universal, ha evolucionado, condicionadamente, por los andamiajes sociales, culturales e ideológicos de los pueblos. La pedagogía pasó de un servicio doméstico de la sociedad esclavista griega a un *modus operandi* de transmitir formalmente conocimientos para preservar la cultura o un orden social establecido –sistema educativo–. No obstante, todo enfoque pedagógico ha contado con un adjetivo circunstancial determinado por los énfasis de la comprensión educativa; así por ejemplo, “La pedagogía del oprimido” de Freire denunció la “educación bancaria”, dando pautas para plantear una “Pedagogía de la Liberación”. Las teorías o corrientes pedagógicas han oscilado en enfoques, más o menos, centrados en el docente o en el estudiante; sin embargo, en la actualidad, ante las encrespadas aguas de la globalidad, las sociedades se debaten en la transición para llegar a constituirse en “sociedades informacionales”, “Sociedades del conocimiento” o “sociedades del aprendizaje”, sustentadas en la vorágine de las nuevas tecnologías de la información; y ante estos retos, es necesario replantear el quehacer pedagógico –como base educativa– para formar al ciudadano de estas posibles ciudades. En los análisis sociológicos actuales (Castells, Cornella, Vilar, entre otros) se pone de manifiesto la “sobreinformación” y las “info-estructuras” (1); es más, se despliegan las nuevas ecuaciones para pensar en estas sociedades

informacionales considerando las “economías informacionales” y la “cultura de la información”; asimismo, se definen las nuevas “habilidades informacionales” (literacy skills) yuxtapuestas y análogas a las emergentes manifestaciones de los “analfabetismos funcionales” (informático, idiomático e informacional). Estos escenarios demandan una nueva arquitectura educativa que apunte y apueste al aprendizaje de por vida (*lifelong learning*) lo que implica entablar una nueva hipótesis educativa: enseñar a aprender, y sobre todo utilizar adecuadamente la información en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se plantea entonces una nueva hipótesis, un nuevo enfoque para comprender el quehacer educativo llamado “Pedagogía informacional”, ante el cual, los docentes y estudiantes deben asumir un nuevo rol de “mediaciones” entre la experiencia humana y la información existente, y sobre todo caer en la cuenta que la información debe ser punto de partida y de llegada en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde esta perspectiva, un macro-supuesto de la “pedagogía informacional” radica, en que, los verdaderos rendimientos educativos para responder a las exigencias de aprender para toda la vida implican el uso de la información en todas sus dimensiones: acceso, análisis, interpretación, evaluación, producción, etc.; pero este nuevo paradigma no es en sí mismo una respuesta teórica, sino que cuenta con

implicaciones prácticas de carácter laboral; por ejemplo, cada vez más, la generación, proceso y transmisión de la información configura los sistemas productivos, financieros y políticos, y en el campo laboral, más allá de la Leyes de retorno decreciente de los tangibles, los “trabajadores del conocimiento” acceden a más y mejores empleos, ya que la sociedad industrial con sus aparatosas maquinarias y líneas de obreros inmensas, dan paso a la cultura del microchip, de la información, de la telemática y de la robótica, en donde predomina la información y el conocimiento como el capital por excelencia.

La “pedagogía informacional” por su propia conceptualización está íntimamente relacionada a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC); en efecto, tal como lo señala Berta Sola Valdés “el impacto de las nuevas tecnologías en el área de la información y la comunicación nos lleva a reflexionar sobre los métodos y procesos educativos...el potencial que ofrece internet para la educación es enorme si tomamos en cuenta que para el sistema educativo lo más importante es la información y el conocimiento” (2).

(1) Cfr. Cornella, Alfonso; En la sociedad del conocimiento la riqueza está en las ideas; (1999) Curso de Doctorado UOC 2001-2003

(2) Cfr. Montes Mendoza, Rosa; ¿Una Pedagogía Distinta?, cambios paradigmáticos en el proceso educativo, Cuadernos de Iberoamérica, Ed. OEI, Madrid, 2001.



La “pedagogía informacional” por su propia conceptualización está íntimamente relacionada a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)

Colaboración
especial de: **Oscar**
Picardo Joao
(opicardo@integra.com.sv)
Investigador
Educativo;
Director
Académico UFG;
Doctorado UOC (El Salvador)

QUÉ SON LOS PROYECTOS...

(Viene de la pág. 1)
aprender al hacer uso de Internet, es factible trabajar a nivel áulico antes de entrar a un espacio áulico digital, para así experimentar, conocer los puntos necesarios a reforzar y sensibilizar hacia la tolerancia, dado que en los ambientes virtuales de aprendizaje lo primero a lo que se enfrentan en los mismos es la diversidad. Esto no debe confundirse con el tra-

bajo cooperativo(2) que es una actividad básicamente solitaria.

Los alumnos trabajan en equipos de 4 a 6 participantes, de acuerdo al diseño del proyecto, usando un plan de trabajo que especifique las responsabilidades y funciones de cada integrante, cómo se desarrollará el trabajo (plazos, tipo de investigación, cómo se presenta), permitiendo de esta forma que el

alumno desarrolle su potencial.

Las fases que componen el desarrollo de proyectos son:

- 1. Análisis del problema:** los alumnos analizan, investigan sobre lo que hay que hacer, se ponen de acuerdo en cómo hacerlo.
- 2. Resolución del problema:** Los alumnos presentan una propuesta para resolver



Los alumnos trabajan en equipos de 4 a 6 participantes.

la problemática que plantea el proyecto

3. Desarrollo de materiales: prototipo de la solución propuesta.

4. Reporte final y presentaciones de los proyectos: Se integran las fases y se abre un foro para discutir las diferentes opciones propuestas, ya que no existirá una solución o producto único.

Es evidente que implementar el trabajo por proyectos dentro del aula es un trabajo que requiere planeación y tiempo por parte del docente y no tendrá resultados satisfactorios al 100% en las pri-

meras pruebas, pero esto le permitirá tanto a él como a sus alumnos aprender de sus errores.

Una buena opción para conocer el modelo de los proyectos colaborativos está en Red Escolar - ILCE (www.redescolar.ilce.edu.mx), ya que el enfoque multidisciplinario que tienen los proyectos, les permite que cualquier docente de cualquier materia, entre a trabajar y experimentar con ellos.

En posteriores artículos mostraremos cuál es el modelo de uso del aula de medios, ya que es necesario que los docentes la consideren como

un recurso didáctico más para incluir dentro de su planeación docente, aunque debemos hacer mención que la computadora se considera como la panacea para combinar e introducir los medios al aula, pero no es así: es una herramienta más, que no sustituye al docente.

1. Plan Maestro, Capacitación Año 2, Enlaces, Red Educativa.
2. Estructura de interacción diseñada para facilitar la realización de un producto final o de una meta.



Una excelente opción para entender los proyectos está en: www.redescolar.ilce.edu.mx

EXPERIENCIA INTERACTIVA

Una de las estrategias más exitosas en el aprendizaje colaborativo es el uso de la computadora e Internet, logrando de esta forma, que el estudiante construya su aprendizaje junto con otros y al mismo tiempo desarrolla habilidades que le preparan para enfrentar el ambiente laboral.

Al estar inmersos ambos instrumentos en el ambiente sociocultural en el que se mueven la mayoría de los educandos, despiertan un mayor interés de su parte, además de que ya no se sienten limitados por 4 muros, contextualizan el conocimiento al discutir, reflexionar y tomar decisiones.

Aquí es importante destacar algo: ambos son sólo un medio, un instrumento, no algo que deba protagonizar la clase sin ninguna planeación.

Red Escolar ofrece diferentes áreas temáticas que permiten al docente integrar la computadora e Internet a su planeación: *fomento a la lectura, ciencias naturales, geografía, historia, formación*

cívica y ética, educación física y círculos de aprendizaje.

En fomento a la lectura nos encontramos el proyecto *Éntrole a leer* que es una opción para fomentar la comprensión lectora y la capacidad de análisis textual.

En ciencias naturales existen 3 proyectos: *Biosfera: refugio de vida, Ecos tierra y Aventuras en ciencias experimentales*, los cuales permiten la exploración, sensibilización y conciencia de su entorno, además de ayudar desarrollar el pensamiento científico.

En geografía nos encontramos con: *Rocas y minerales, Volcanes Rocas y minerales, Volcanes y Prodigios de la naturaleza*, los cuales buscan crear conciencia sobre la Tierra como planeta vivo y mostrar la riqueza y diversidad geográfica de nuestro País.

Historia nos muestra a: *¿Qué pasó? Era de revoluciones y Tlacuilos y pergaminos*, mediante los cuales, se busca que se involucren en la investigación documental y el análisis crítico.

Formación Cívica y ética permite que mediante *México, las líneas de sus manos, Aguas con el agua y La Gracia de la Democracia*, se tome conciencia de la importancia de la interculturalidad, la tolerancia y la responsabilidad social.

El fomento de las capacidades estéticas y sensibles queda a cargo de *¿Cómo ves? Experimentando el 20 y Arte mexicano: momentos* además de *Los cuadros cuentan*, dentro del área de Educación artística.

El juego es pensar, en educación física, le da un enfoque totalmente distinto a la materia.

Una sección muy especial es *Círculos de aprendizaje*, donde la experiencia del trabajo colaborativo se lleva a cabo no sólo con los alumnos, si no también con los maestros, permitiendo que no solo los primeros aprendan, si no también los maestros al compartir con sus iguales en toda la República.

Estos son los proyectos colaborativos que Red Escolar

Aquí es importante destacar algo: *ambos son sólo un medio, un instrumento, no algo que deba protagonizar la clase sin ninguna planeación.*

ofrece, y hacemos la aclaración de que aunque pertenecen a un área temática, son multidisciplinarios, por lo que no es necesario ser docente de esas materias para poder participar.

Existen muchos más en otros países, esto sólo es el principio para poder experimentar, en nuestro idioma o en otro, el aprendizaje y trabajo colaborativos.

¡Acércate maestro a la experiencia interactiva!

ESC. SEC. GRAL. N° 1
JOSÉ AZUETA

Paseo Jardín y 2 de Abril

Correo: secjaver@prodigy.net.mx



**"MUCHAS COSAS SE REPUTAN IMPOSIBLES
ANTES DE HABERSE REALIZADO"
PLINIO EL VIEJO, CAIUS PLINIUS SECUNDUS
(C. 23-79 D. C.); ESCRITOR LATINO.**

ignorancia de uso y el poco o nulo equipamiento.

Esto nos muestra que es necesario que los docentes nuevamente se ocupen de su propio aprendizaje, no inhibiéndose por supuestas barreras tecnológicas, ya que la computadora no es la panacea educativa, sino una herramienta útil, de la cual el docente debe sacar provecho.

No por eso deben caer en la tecnofobia, sino en cambio, abrirse a la experiencia de integrar en el espacio áulico las diferentes opciones mediáticas que se tienen al alcance: televisión, radio, libros, Internet, etc.

De igual forma, iniciar el intercambio de experiencias docentes, ya que la mejor forma de que se actualicen, es compartiendo con sus iguales, estableciendo una relación abierta, asertiva,

crítica y madura, lo cual dará como resultado, una mejora en la calidad de la enseñanza, además de una mejor relación con sus compañeros maestros.

Para esto, se pueden usar las bases del aprendizaje colaborativo como filosofía: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción promotora, usar destrezas sociales y autoevaluarse como grupo.

El intercambio colaborativo con sus pares puede darse a nivel presencial y a distancia, si hace uso de Internet, permitiéndole conocer los múltiples puntos de vista, conceptos y estrategias desde una perspectiva nacional e internacional, lo cual le permitirá cambiar su praxis, en beneficio de sus alumnos y de sí mismo.

De igual manera, no sólo debe limitarse a ese inter-

ACTUALIZACIÓN DOCENTE

"Quien se atreva a enseñar, que nunca deje de aprender" ... frase muy acorde con los tiempos que vivimos, inmersos en una transformación de las herramientas y estrategias docentes, ya que la educación, al evolucionar junto con la Sociedad, exige que todos los miembros del Sector Educativo se involucren y cambien sus estructuras mentales para ofrecer un servicio de calidad, equidad y tolerancia, tomando conciencia de que los jóvenes que pasan por las aulas, serán los ciudadanos

del futuro de la Comunidad Global.

Esta enorme responsabilidad social, ha hecho que los docentes se sientan abrumados y en algunos casos, incapaces de enfrentarla, puesto que el excesivo énfasis que se hace de la inclusión de la computadora en las aulas, sin una capacitación no sólo en el uso de la herramienta, sino en el diseño de estrategias, hace que el estrés laboral sea enorme y ocasione un rechazo, escudándose en aspectos como la edad, la



"... hace que el estrés laboral sea enorme y ocasione un rechazo, escudándose en aspectos como la edad, la ignorancia de uso y el poco o nulo equipamiento."

cambio, sino también debe profundizar el conocimiento con las diferentes opciones a su alcance: libros y revistas especializadas, cursos presenciales y a distancia, conferencias, etcétera, que pueden tener o no costo.

El aula de medios es un espacio que el docente puede usar para autocapacitarse, desde el manejo de las herramientas con las que cuenta, hasta el diseño de estrategias que le permitan aplicarlas en su clase, ya sea dentro de la misma AM o en su salón. Aquí lo importante es que el maestro haga a un lado sus propias trabas y se atreva a experimentar.

Todos estos aspectos permiten que el docente pueda implementar nuevas formas de enseñanza y aplicarlo posteriormente con sus alumnos, y si bien es cierto que esto implica trabajo y

tiempo al incluirlo en su planeación, le facilitará muchos de los temas que imparte una vez que los alumnos se acostumbren a este tipo de trabajo.